**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**[CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS](http://cdn.novo.qedu.org.br/escola/41071026-carmelo-perrone-c-e-pe-ef-m-profis)**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**EDYCLEUTON RAMOS LIMA**

**JAQUELINE NUNES DOS SANTOS**

**BUSTER BURGUER**

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**EDYCLEUTON RAMOS LIMA**

**JAQUELINE NUNES DOS SANTOS**

**BUSTER BURGUER**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Padre Carmelo Perrone – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-0)

Profª. ALESSANDRA M. UHL 2

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**EDYCLEUTON RAMOS LIMA**

**JAQUELINE NUNES DOS SANTOS**

**BUSTER BURGUER**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual Padre Carmelo Perrone.

Cascavel, Pr., 11de Maio de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ALESSANDRA MARIA UHL  Banco de dados |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  WEB DESIGN | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ELIANE MARIA DAL MOLIN CRISTO  Especialista em Educação Especial: Atendimento às Necessidades Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

**1 INTRODUÇÃO**..........................................................................................................5

1.1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA......................................................................5

**2 OBJETIVOS**..............................................................................................................6

**3 METODOLOGIA**.......................................................................................................7

**4 REFERENCIAL TEÓRICO**........................................................................................8

**5 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO**..............................................................................

5.1 REQUISITOS ...........................................................................................................

5.2 DIAGRAMA DE CONTEXTO....................................................................................

5.3 DIAGRAMA DE FLUXO DE DADOS........................................................................

5.4 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO................................................

5.5 DICIONÁRIO DE DADOS.........................................................................................

5.6 DIAGRAMA DE CASO DE USO...............................................................................

5.6.1 Cenario de Login....................................................................................................

**6 TELAS**..........................................................................................................................

**7 CONCLUSÃO**..............................................................................................................

**8 REFERÊNCIAS**.......................................................................................................18

# 1 INTRODUÇÃO

A Buster Burguer é uma interface web que tem como objetivo facilitar a navegação do usuário ao fazer pedidos de hambúrgueres, sendo eles personalizados pelo próprio cliente, ou escolher nossas opções tradicionais. Sabendo que cada vez mais temos menos tempo para fazer um pedido de lanche, contamos com um atendimento ágil para suprir as necessidades de nossos clientes, e também um espaço físico para aqueles que preferem curtir um espaço temático e se sentir mais aconchegado.

Com a pandemia (2020-2022), percebemos o grande crescimento no E-commerce, principalmente no comércio alimentício, e com isso a grande procura por fast foods[[2]](#footnote-1). Mesmo com muitos sistemas de hamburguerias, é perceptível que não é tão abrangente a preferência pelo site próprio e preferindo aplicativos, mas o grande benefício para grandes empresas ou até mesmos as pequenas empresas, segundo Raphael Cangaçu (2018), sites responsivos é ágil pois: “Simplificando, esses sites se adaptam a qualquer tamanho de tela e ficam ótimos em qualquer dispositivo. Eles agem como um fluido e espremem ou aumentam seus elementos dependendo do ambiente. Esta abordagem é considerada a mais rentável, pois requer design único website e base de código.”

## Apresentação do Problema

Atualmente, grande parte das pequenas e médias empresas não possuem um site para administrar melhor seu comércio, principalmente no ramo de fast foods, pensando nisso, desenvolvemos um web site para agilizar o atendimento ao cliente.

# 2 OBJETIVOS

Nosso objetivo é apresentar a facilidade em navegar por um site e-commerce alimentício. E também para o administrador e os funcionários poderem se organizarem na hora de atender o cliente, agilizando o processo de ambas as partes.

O administrador terá total controle sobre os sistemas que foram vendidos, os cadastros e logins, para se ter um controle de quem está acessando a plataforma do site. Já os funcionários terão acesso ao cadastro de clientes, produtos novos que entrarão no cardápio, ao controle de pedidos, mudando o status do pedido (em processo de aprovação de pagamento, preparação e entrega do produto).

# 3 METODOLOGIA

Encontramos atualmente vários sites de hamburguerias, e visitando alguns sites, percebemos que muitos deles só têm a opção de pedir o hambúrguer ou até mesmo apenas visualizar o cardápio e fazer pedidos pelo Whatsapp. Percebendo isso, pensamos na estratégia de incluir um sistema avançado de pedido online, permitindo aos clientes personalizar seus pedidos e escolher as opções de entrega ou retirada.

Colocaremos fotos atrativas de nossos produtos, pois sabemos que isso atrai muito mais os clientes, segundo um artigo do Sebrae, “O primeiro contato que o cliente vai ter com o produto de sua loja virtual será por meio da imagem escolhida para representar o que está à venda. Por isso, fotos de boa qualidade e que permitam ao usuário dar zoom na imagem e ver o produto com mais detalhes são essenciais no e-commerce.” Podendo tornar o pedido do cliente muito mais fácil e agradável, podendo aumentar a possibilidade de fidelidade e vendas futuras ao mesmo cliente.

Estamos comprometidos na melhoria do design e funcionalidade do site, focando em uma boa aparência e uma navegação fácil no site.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

O **HTML**, sigla para HyperText Markup Language ou Linguagem de Marcação de Hipertexto, é a base fundamental da web, permitindo a criação de websites e a inserção de diferentes tipos de conteúdo, como imagens e vídeos, através de hipertextos.

Os hipertextos são compostos por diversos elementos, como palavras, imagens e vídeos, que se conectam entre si, formando uma rede de informações que possibilita o armazenamento, compartilhamento e conexão de dados.

Ao visitarmos um website, podemos observar diversas formatações, como diferentes tipos de fonte e parágrafos, e todas essas estruturações são feitas através do HTML.

Ele é responsável por organizar o conteúdo e apresentá-lo de forma visualmente agradável e coerente, tornando a experiência do usuário mais agradável e intuitiva.

O **CSS** (Cascading Style Sheet) é uma linguagem utilizada para estilizar elementos que foram escritos em uma linguagem de marcação HTML. O uso do CSS permite a separação do conteúdo da sua representação visual em um site.

Ao utilizar o CSS, é possível modificar diversas propriedades visuais, como cores de texto e de fundo, fontes e espaçamentos entre parágrafos. Além disso, ele permite a criação de tabelas, variações de layout, ajustes de imagens para diferentes telas, dentre outras possibilidades.

Criado pelo World Wide Web Consortium (W3C) em 1996, o CSS surgiu para atender a uma necessidade do HTML, que originalmente não tinha tags para formatar a página. Com o CSS, a marcação pode ser separada da estilização visual, permitindo uma maior flexibilidade e facilidade de manutenção do código.

**JavaScript,** ou JS, é uma linguagem de programação de alto nível criada em meados dos anos 90, mais especificamente em 1996, por Brendan Eich, um programador lendário que também foi um dos fundadores da Mozilla Corporation.

O JavaScript é uma linguagem versátil e multiparadigma, capaz de trabalhar tanto com programação funcional quanto imperativa. Possui tipagem dinâmica, o que significa que não é necessário definir os tipos das variáveis ao declará-las. Além disso, a sintaxe da linguagem é acessível e permite o uso de recursos avançados, como orientação a objetos e APIs para trabalhar com textos, matrizes, datas e expressões regulares.

A principal proposta do JavaScript é permitir a escrita de funções e scripts que podem ser incorporados a uma página HTML, possibilitando a atualização e interação dinâmica com o conteúdo da página. Essa interação pode ocorrer de diversas maneiras, desde a alteração de valores de elementos da página até a realização de requisições assíncronas a servidores para carregamento de novos dados.

**PHP** (acrônimo recursivo para "PHP: Hypertext Preprocessor") é uma linguagem de programação de código aberto, amplamente utilizada para o desenvolvimento de aplicativos web. Foi inicialmente criada em 1994 por Rasmus Lerdorf como um conjunto de scripts CGI (Common Gateway Interface) para coletar informações de visitantes de seu site pessoal. Ao longo dos anos, a linguagem evoluiu para incluir recursos mais avançados, como suporte a banco de dados, manipulação de arquivos e gerenciamento de sessão.

O PHP é executado no lado do servidor, o que significa que é processado no servidor antes de ser enviado para o navegador do usuário. Ele pode ser integrado a HTML, CSS e outras linguagens de marcação para criar páginas da web dinâmicas e interativas. O PHP é fácil de aprender e usar, e é suportado por uma ampla comunidade de desenvolvedores e usuários que criam bibliotecas, frameworks e ferramentas para facilitar o desenvolvimento web.

O **XAMPP** é um pacote de software livre que inclui as ferramentas necessárias para configurar um ambiente de desenvolvimento web local em um computador pessoal. Ele é projetado para ser fácil de instalar e configurar, e inclui os componentes básicos do servidor web Apache, banco de dados MySQL e linguagem de programação PHP, bem como outras ferramentas, como o servidor de e-mail Mercury e o servidor FTP ProFTPD.

O XAMPP é comumente utilizado por desenvolvedores web que desejam testar e depurar seus aplicativos em um ambiente local antes de implantá-los em um servidor remoto.

Uma vez que o XAMPP é instalado, o desenvolvedor pode criar e testar aplicativos web em seu computador pessoal, sem precisar de uma conexão com a internet ou de um servidor web remoto. Isso permite que o desenvolvedor trabalhe em seus projetos com mais rapidez e eficiência, além de permitir a experimentação com diferentes tecnologias web.

O **MySQL** é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) de código aberto, amplamente utilizado para armazenar e gerenciar dados em aplicativos web. Ele foi desenvolvido pela empresa sueca MySQL AB, que foi posteriormente adquirida pela Oracle Corporation.

O MySQL usa a linguagem de consulta estruturada (SQL) para gerenciar e manipular dados em bancos de dados relacionais. Ele oferece suporte para várias plataformas, incluindo Windows, Linux e macOS, e é compatível com muitas linguagens de programação, como PHP, Java e Python.

O MySQL é um sistema de banco de dados confiável, escalável e seguro, que é amplamente utilizado em aplicativos da web de grande porte. Ele oferece recursos avançados, como replicação de banco de dados, transações ACID (Atomicidade, Consistência, Isolamento, Durabilidade), suporte para várias linguagens de programação e uma ampla gama de recursos de segurança, como criptografia e autenticação.

Além disso, o MySQL é compatível com muitos frameworks e ferramentas populares de desenvolvimento web, como o XAMPP e o LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP). Ele é um dos bancos de dados mais populares do mundo e é usado por muitas empresas e organizações, desde startups até grandes corporações.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

A documentação de projeto consiste em registrar as discrepâncias entre duas versões da documentação de sistema. É uma forma mais simplificada de documentação que facilita a execução de tarefas, incluindo a implementação de novas funcionalidades, correção de defeitos ou até mesmo melhorias potenciais do sistema. Nesse contexto, são destacadas as modificações feitas em um artefato, bem como todos os artefatos que foram afetados, tanto diretamente como indiretamente. Essa modalidade de documentação agiliza o processo interno, permitindo que os envolvidos no projeto compreendam rapidamente a natureza da mudança e o seu objetivo.

A geração de documentação é uma atividade de extrema importância para as organizações. No entanto, o impacto negativo pode ser significativo para as empresas que não realizam as atividades envolvidas na produção de documentos de forma eficiente, uma vez que essa tarefa demanda um considerável investimento de tempo. É comum que uma organização acabe destinando de 20% a 30% de todo o esforço de desenvolvimento de software na elaboração de documentos, como mencionado por Pressman (2011).

De acordo com Sanches (2001), a documentação desempenha um papel fundamental em cada etapa do processo, atuando como alicerce para as etapas seguintes. Sua eficácia tem um impacto direto na facilitação das demais atividades, o que significa que quanto melhor a qualidade da documentação, maior será a qualidade dos produtos e serviços, resultando em benefícios ampliados para a organização.

Ao longo de todo o processo de desenvolvimento de software, são geradas diversas formas de documentação (Pressman, 2011).

## 5.1 Requisitos

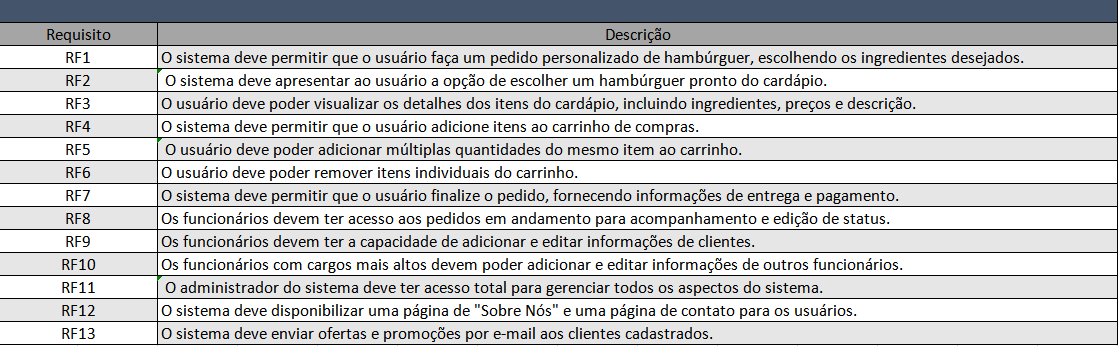
No contexto de desenvolvimento de software ou engenharia de sistemas, são condições, funcionalidades ou características específicas que um produto ou sistema precisa atender para satisfazer as necessidades e expectativas dos usuários, clientes ou partes interessadas envolvidas. Esses requisitos podem ser de natureza funcional, descrevendo o que o sistema deve fazer, ou não funcional, abordando questões relacionadas a desempenho, usabilidade, segurança, entre outros aspectos.

Os requisitos são essenciais para guiar o processo de desenvolvimento, servindo como uma base para a concepção, implementação e teste do produto ou sistema. Uma análise detalhada dos requisitos é fundamental para garantir que o resultado final atenda às expectativas e necessidades dos usuários e clientes, bem como para evitar problemas e retrabalhos ao longo do projeto.

Independentemente do modelo de processo adotado, a etapa de definição e especificação do software engloba as atividades de levantamento e análise de requisitos. Os requisitos de um sistema de software são divididos em duas categorias principais: requisitos funcionais e requisitos não funcionais. Os funcionais descrevem os serviços que o sistema irá disponibilizar, baseando-se nas entradas especificadas pelos usuários. Em outras palavras, eles definem como o sistema deve responder a essas entradas e se comportar em situações predefinidas (Sommerville, 2007).

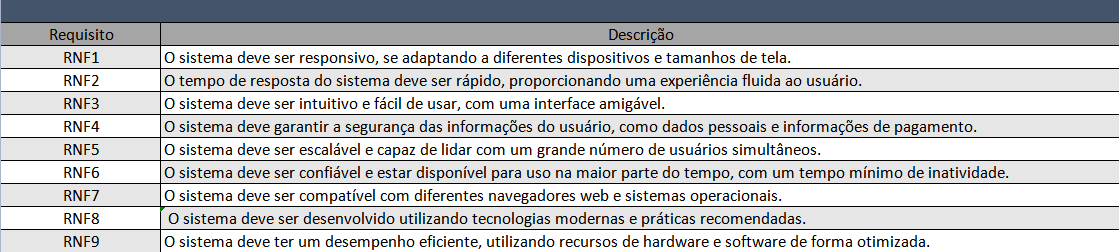
Por outro lado, os requisitos não funcionais são restrições sob as quais o sistema deve operar. Eles podem ser considerados atributos de qualidade, desempenho, segurança, utilidade, confiabilidade, suporte e escalabilidade (Sommerville, 2007).

## 5.1.1 Requisitos funcionais



Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**



Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

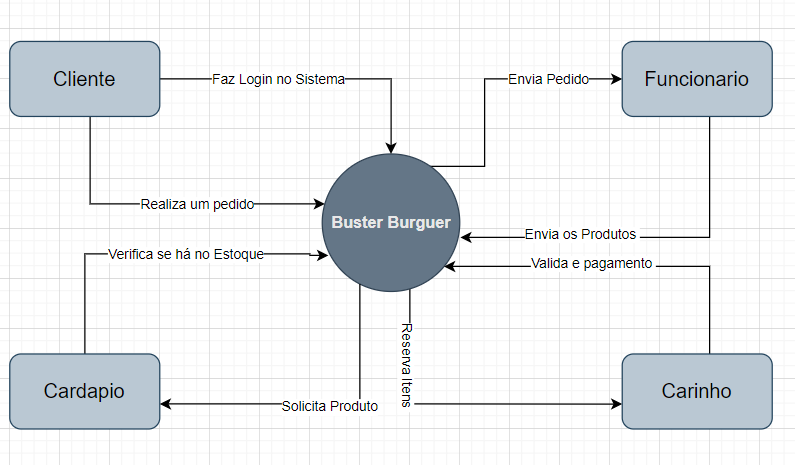
## Diagrama de Contexto

Tem o objetivo principal de determinar os limites dos processos, além de

áreas envolvidas a ele e os relacionamentos com outros processos e elementos

externos à empresa (exemplo: clientes e fornecedores), mostrando características

do sistema — como dados gerados e processados pela aplicação.

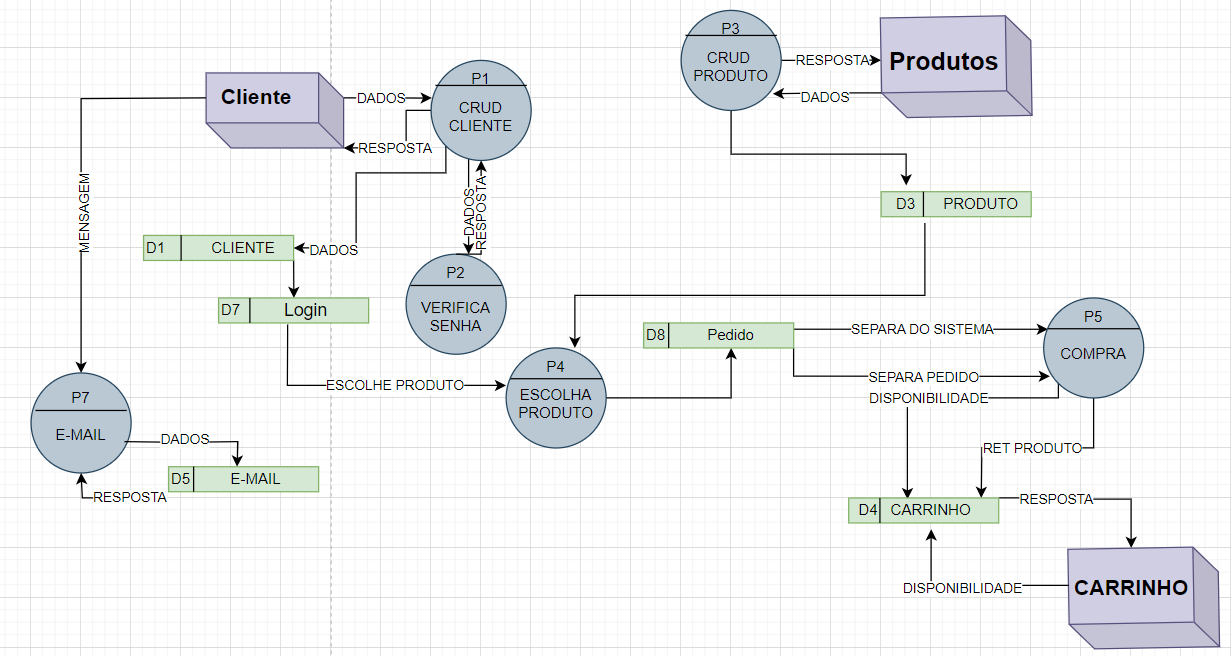


Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

## Diagrama de Fluxo de dados

É um diagrama que representa o fluxo de dados de forma gráfica,

baseando-se apenas quatro símbolos principais, mostrando a relação de todos os dados do sistema e o que o sistema faz.



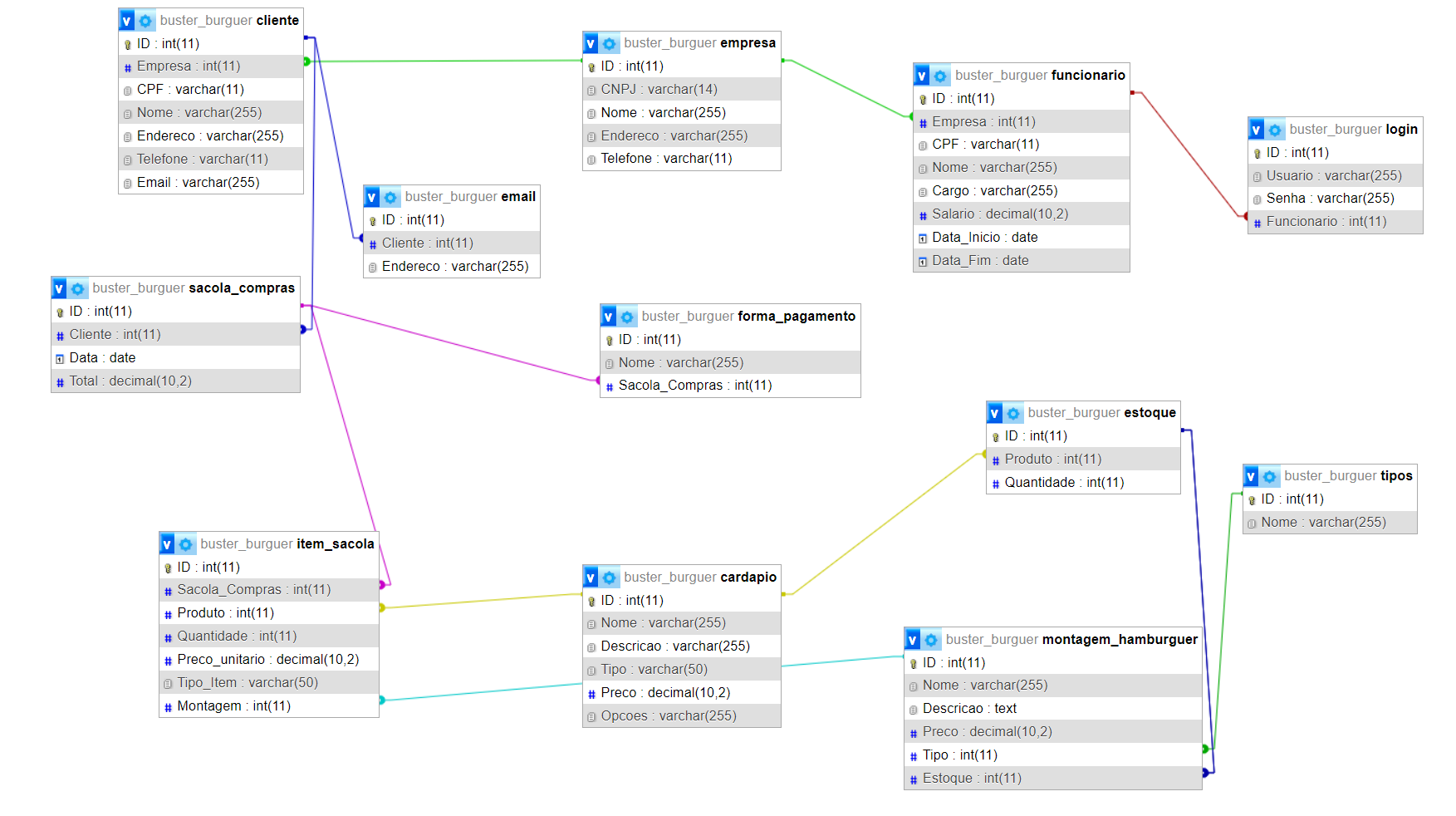
Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

## Diagrama de Entidade e relacionamento

Utilizado para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de

negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si

(relacionamentos).



Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

## Dicionário de Dados

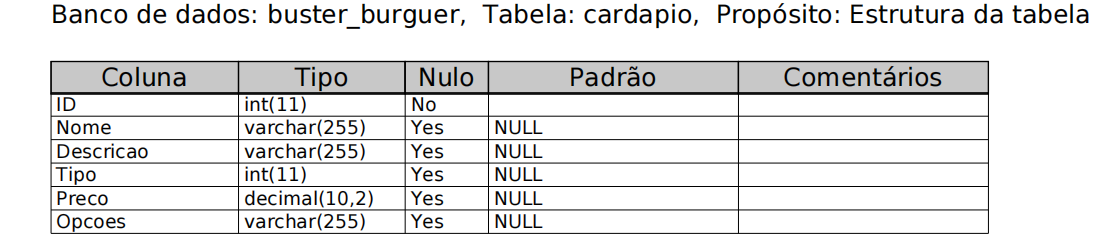
Consiste numa lista organizada de todos os elementos de dados pertinentes

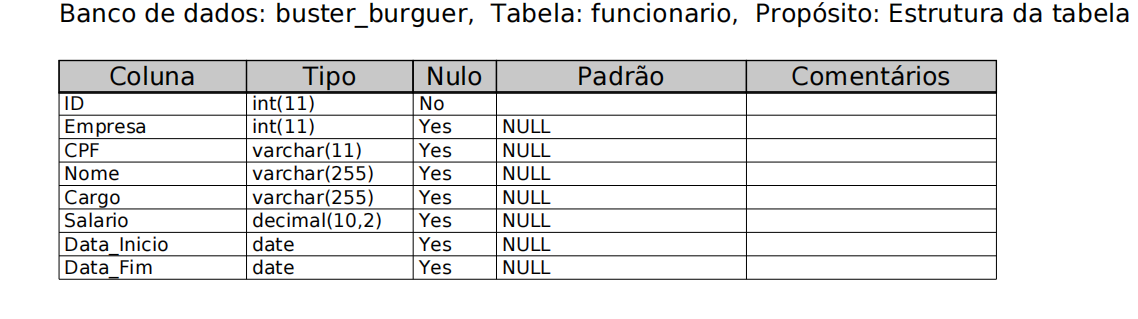
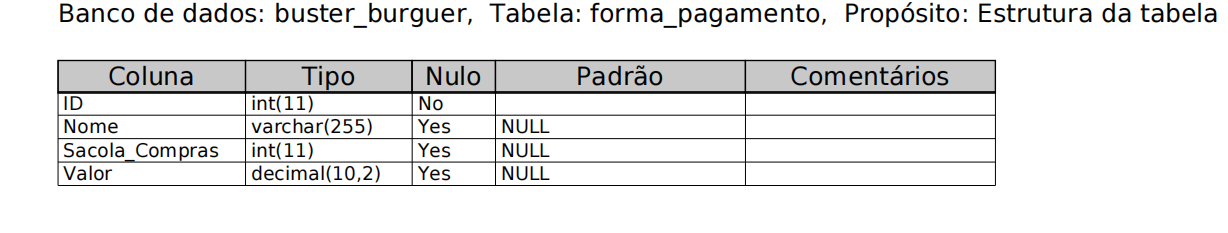
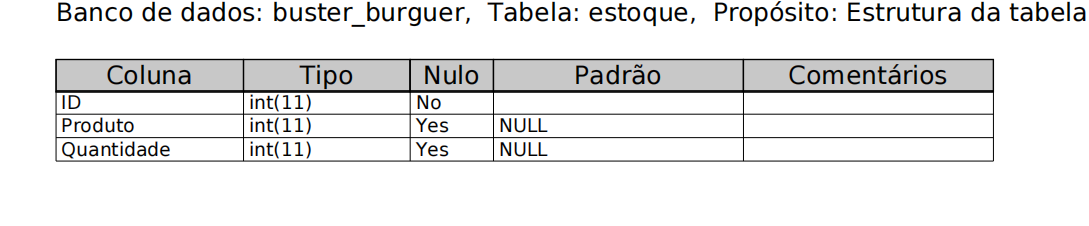
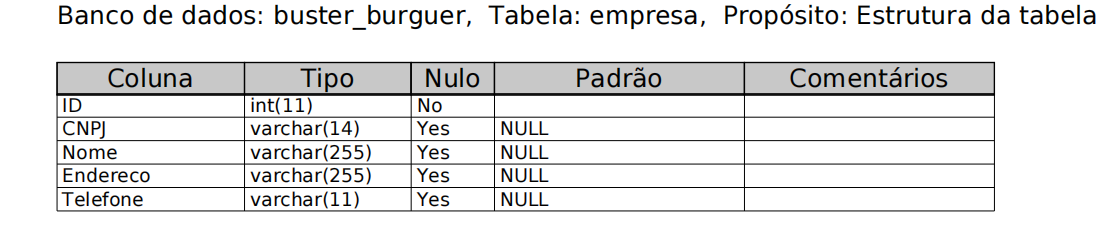
para o sistema (sendo baseado nas tabelas do banco de dados). É apresentado,

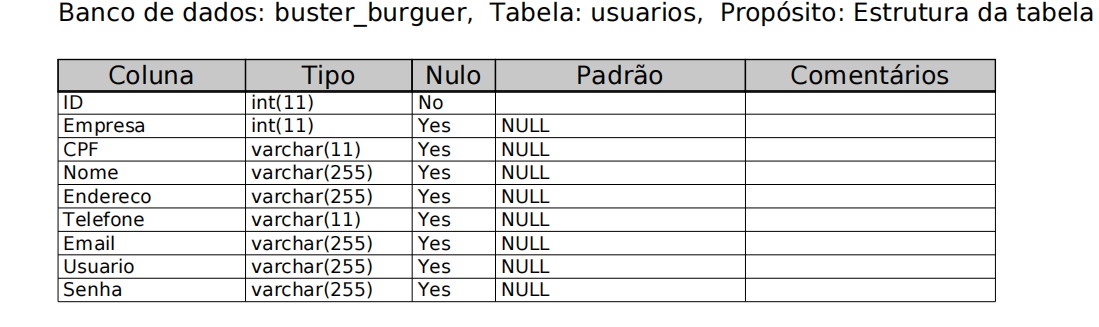
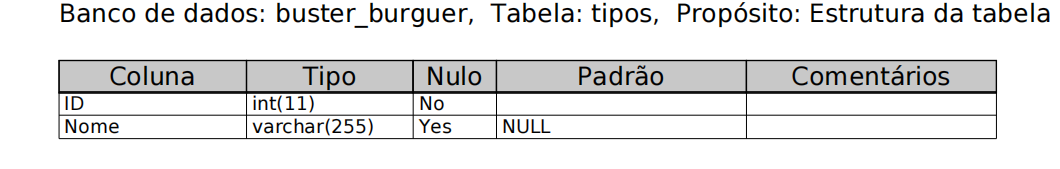
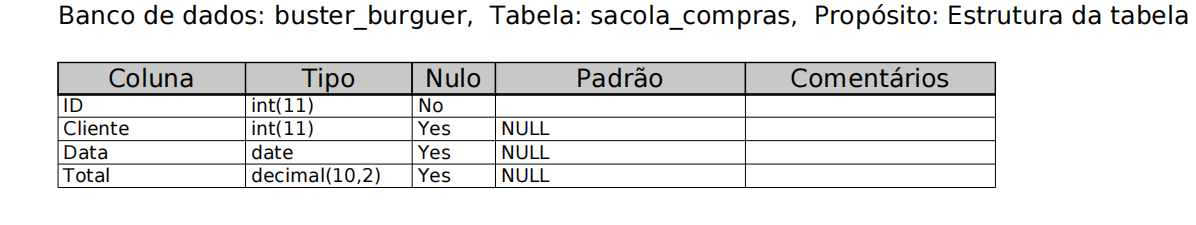
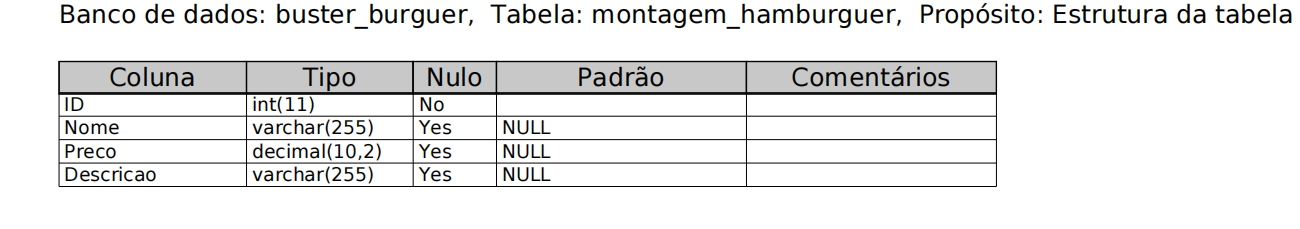
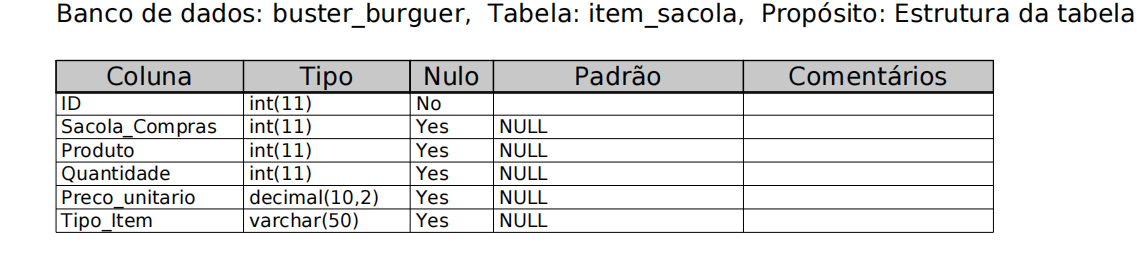
geralmente, em conjunto com o diagrama de Entidade e Relacionamento,

descrevendo entradas, saídas e a composição dos dados, associando um

significado a cada tema utilizado.







Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

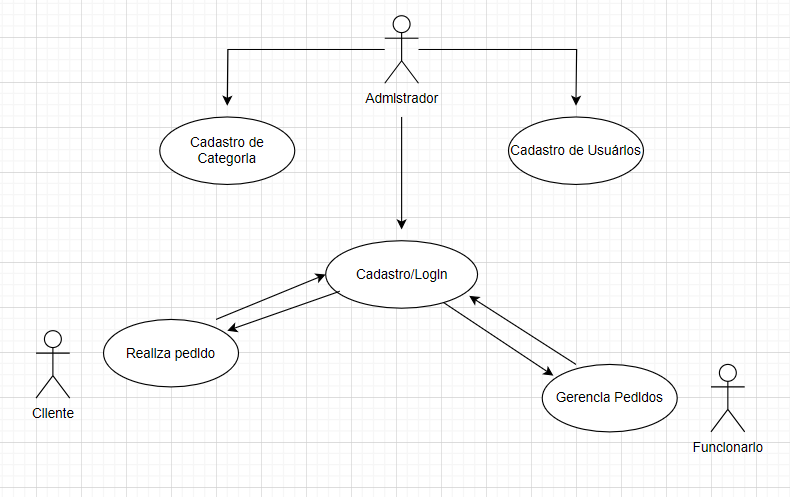
## Diagrama de Caso de Uso

Apresenta um resumo dos detalhes dos usuários do sistema (também

chamados de atores), incluindo também suas interações com o sistema. Ajuda a

compreender os cenários que serão apresentados pelo sistema, facilitando na hora

de desenvolver o projeto ao dar metas que devem ser atingidas.



## Fonte: Lima Edycleuton R;Santos Jaqueline N, 2023

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

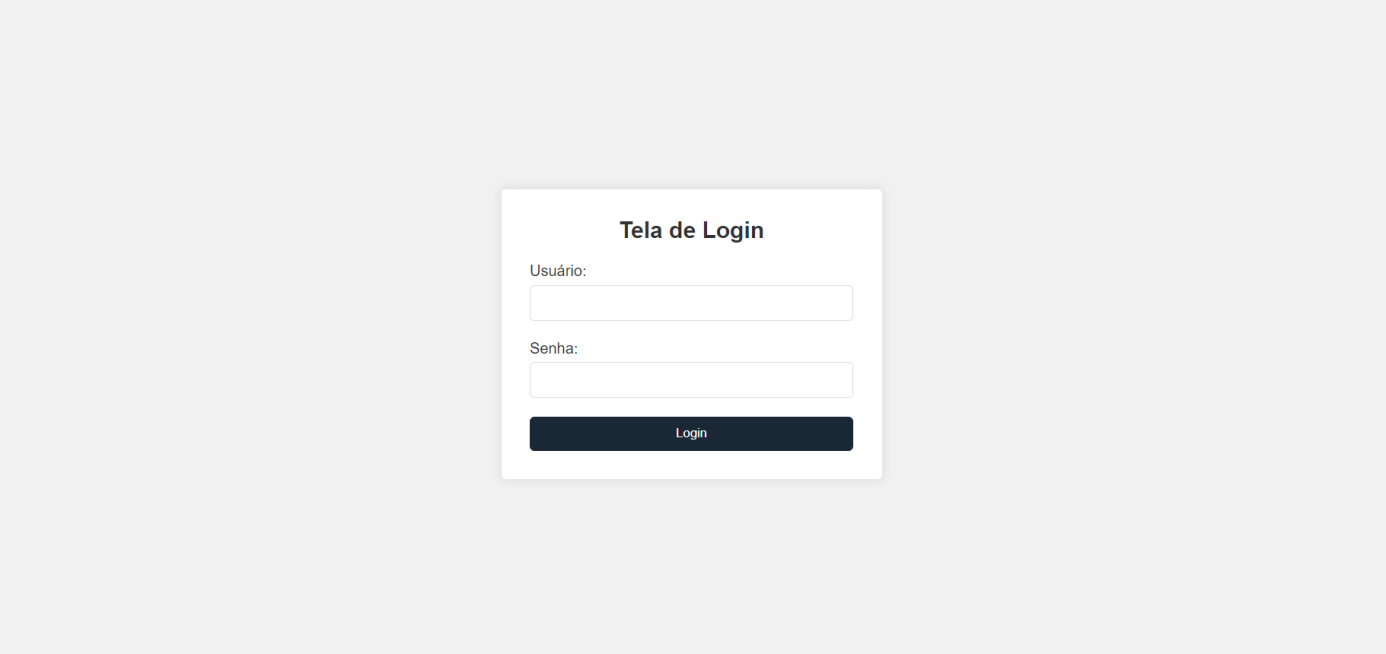
**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

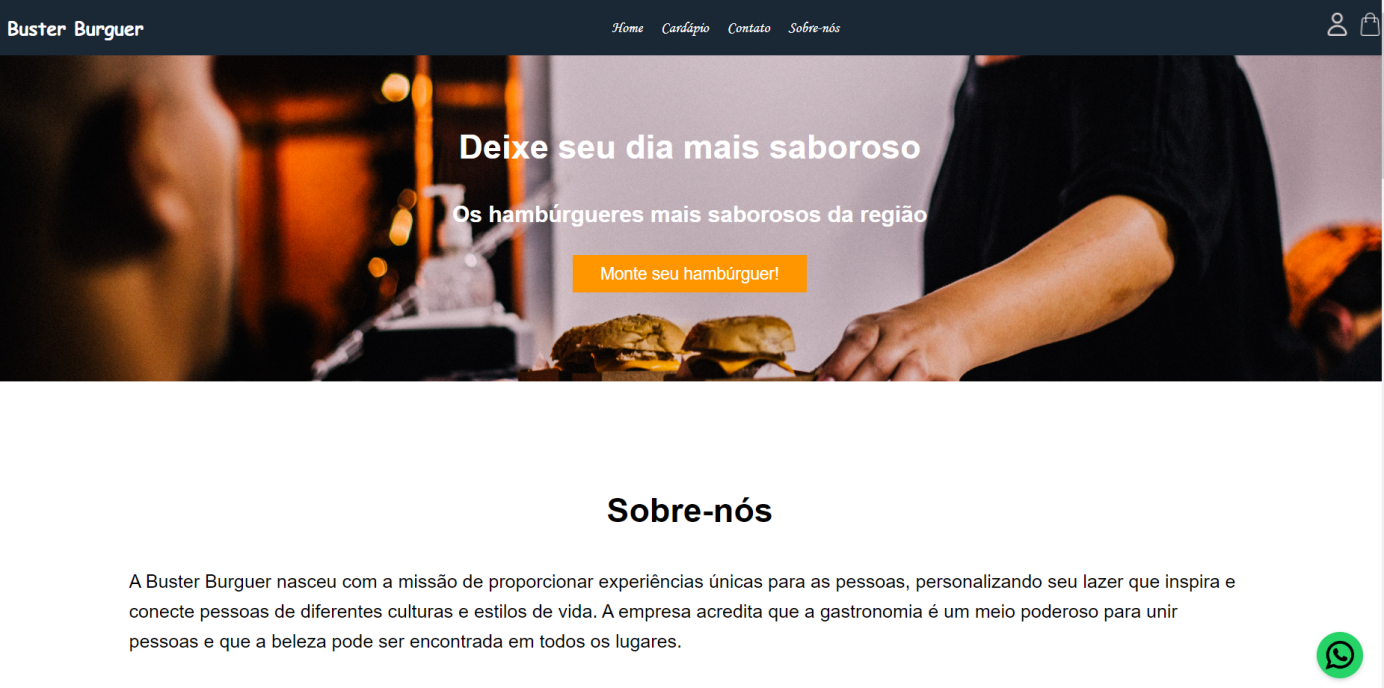
6.1 Login



6.2 Registro

6. 3Esqueceu a senha

6.4 Home

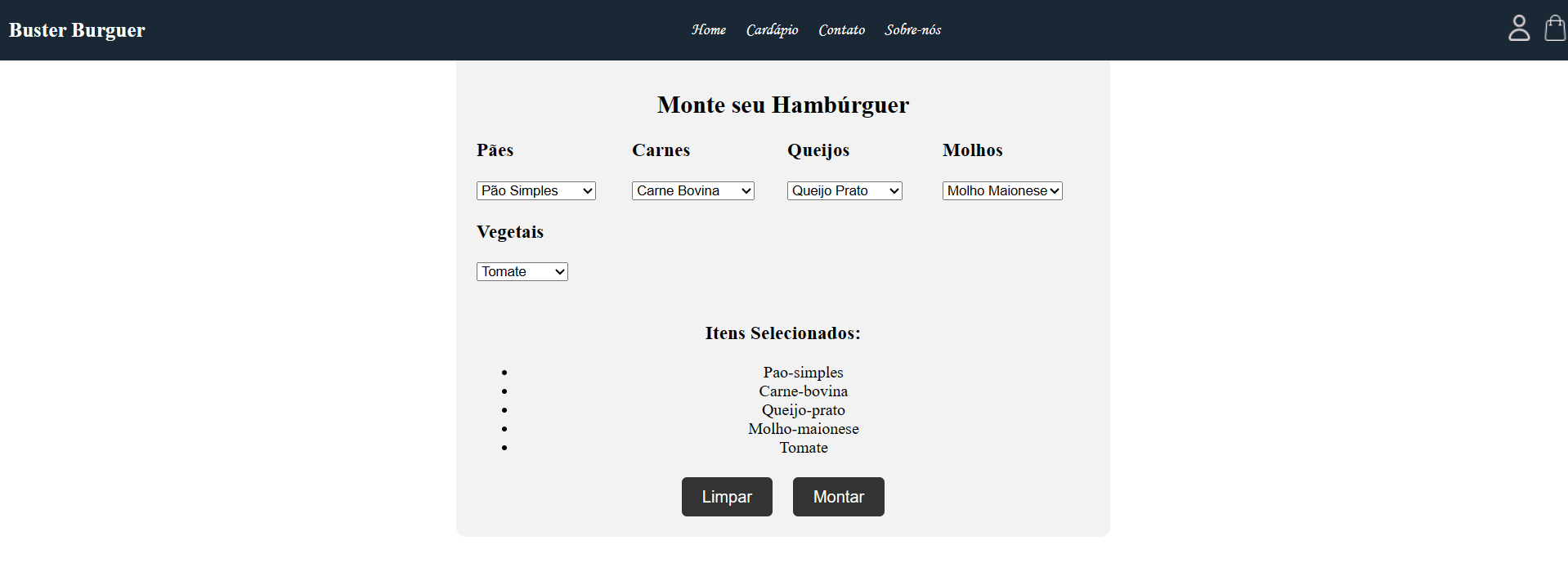




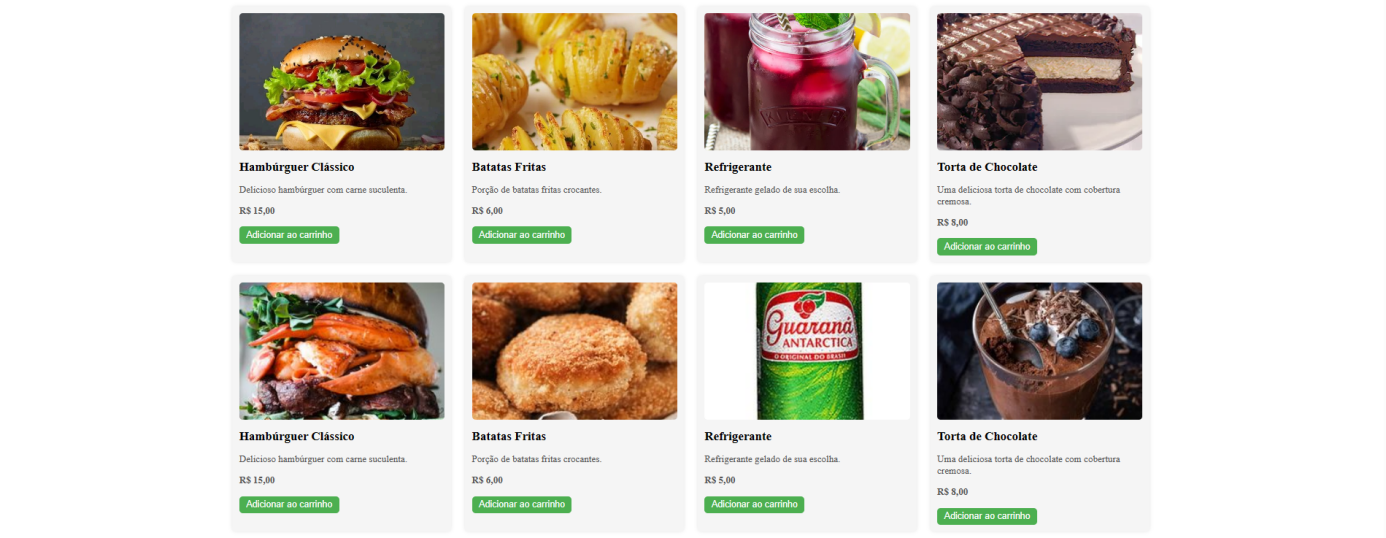
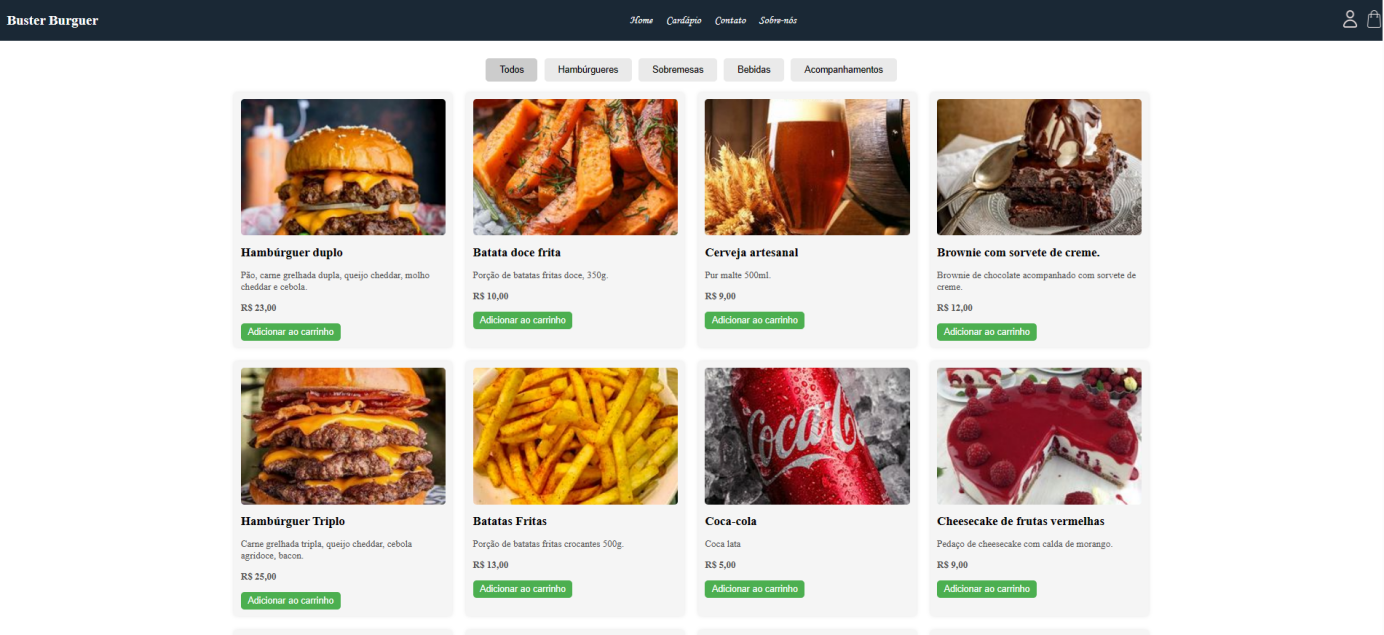


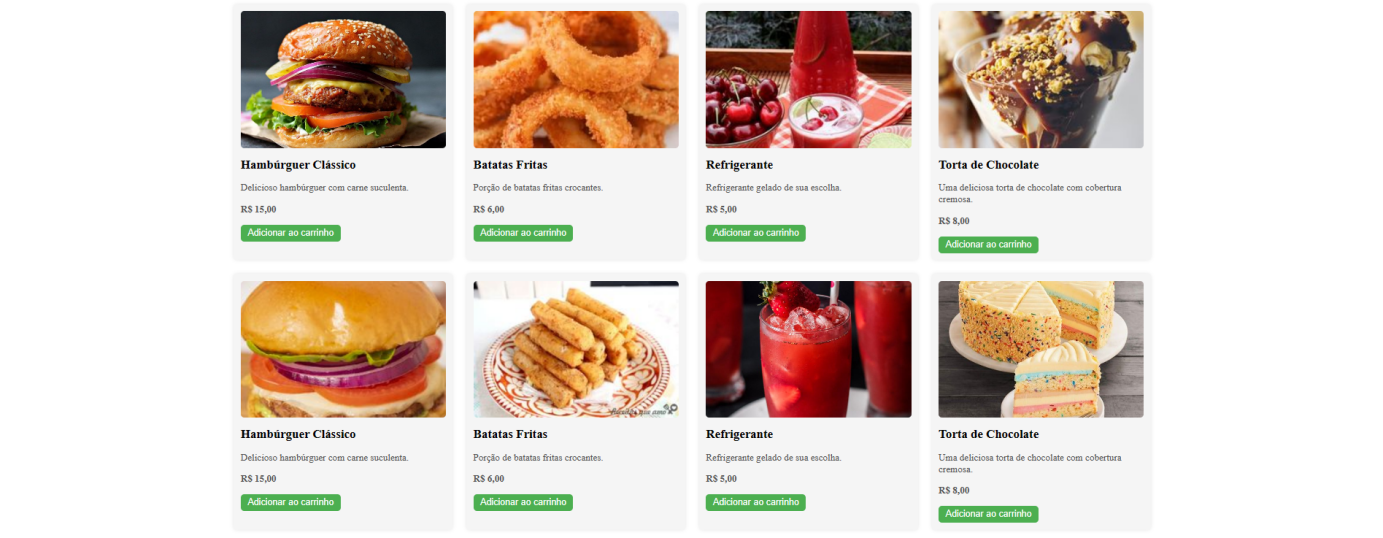


6.5.1 Monte seu Hamburguer

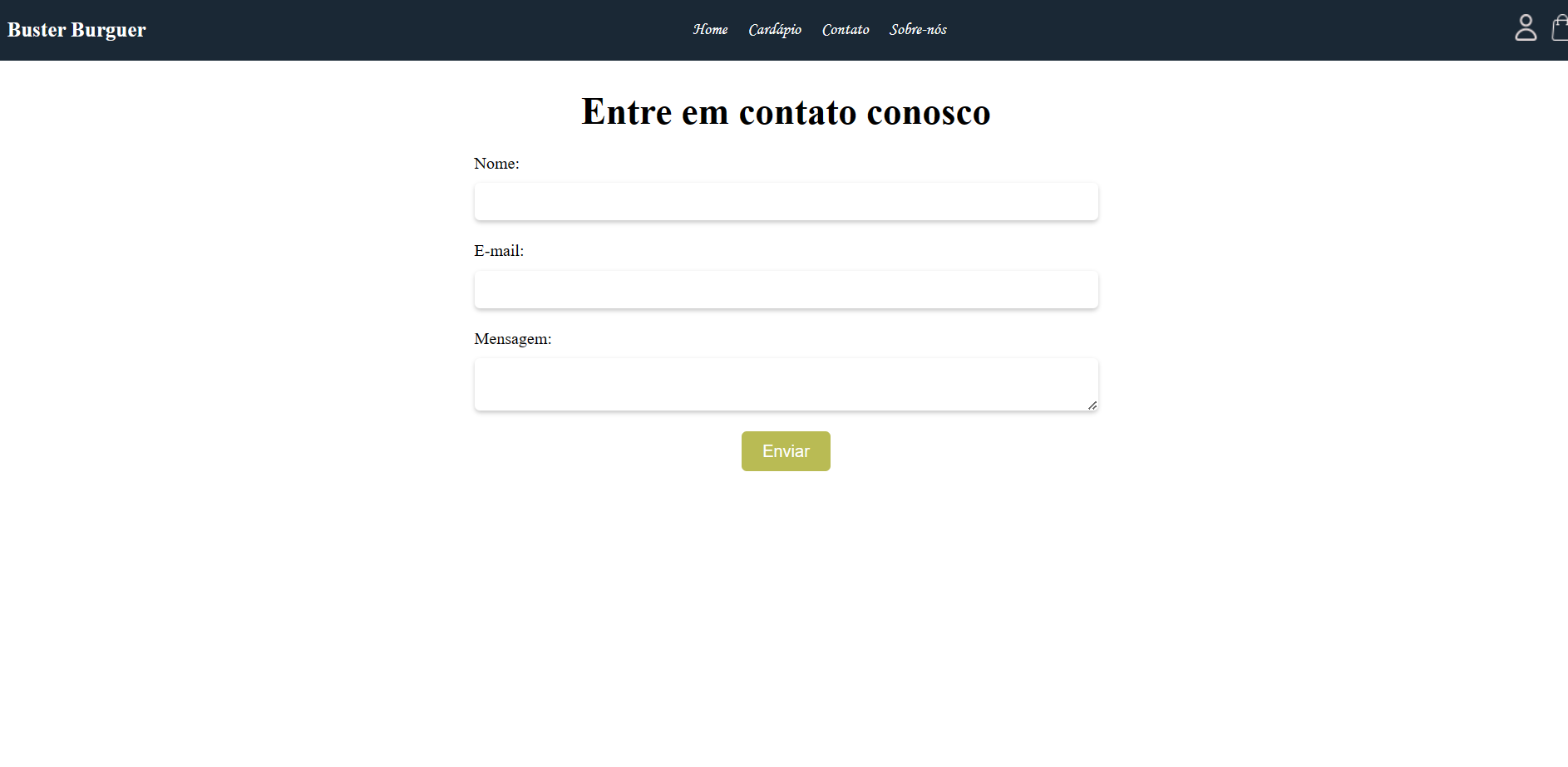


6.6 Cardapio

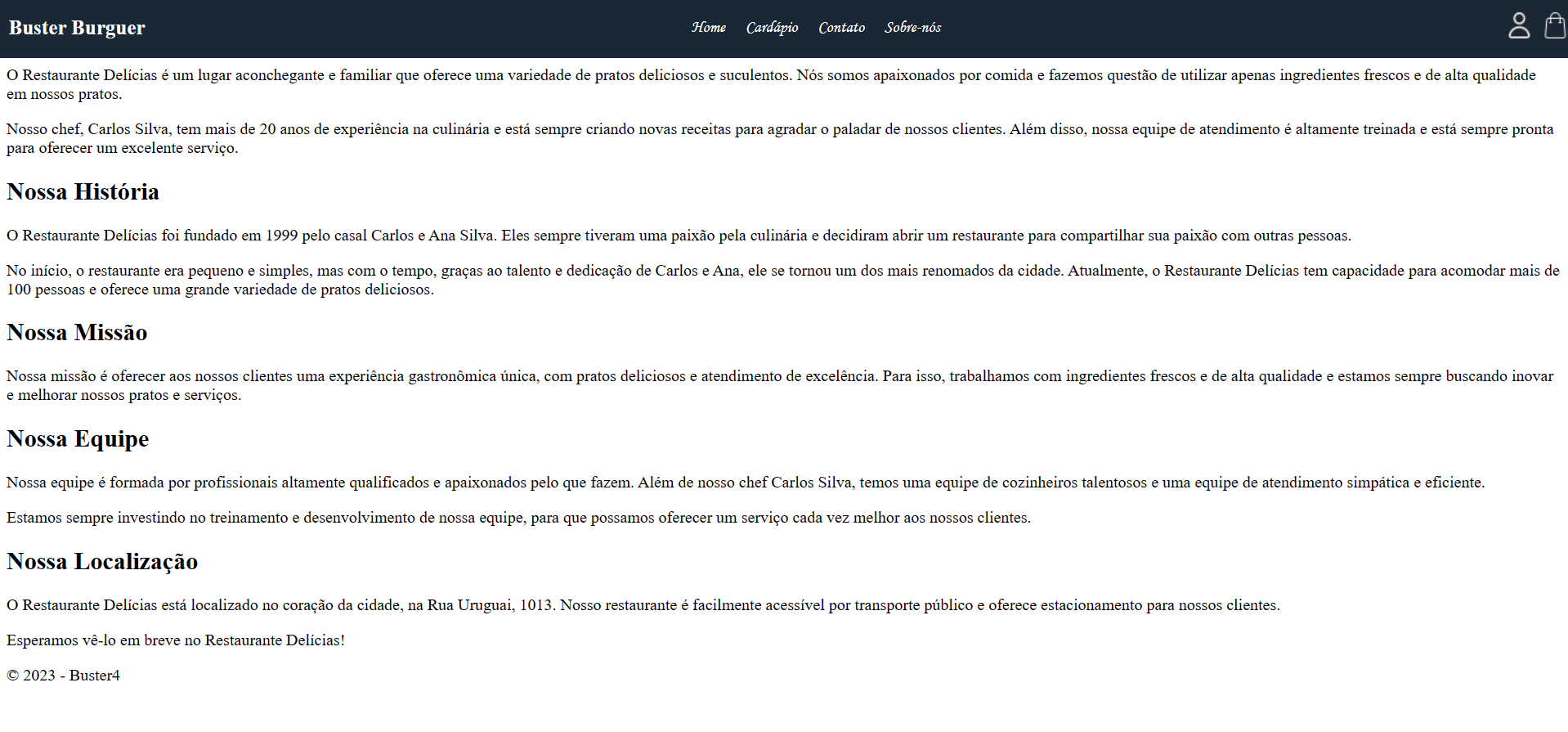




6.7 Contato



6.8 Sobre-nós



6.9 Carrinho



# Conclusão

# REFERÊNCIAS

TOTVS, Equipe. **O que é HTML? Saiba como esse recurso funciona**. 2020. Disponível em: https://www.totvs.com/blog/developers/o-que-e-html/#:~:text=Sigla%20para%20HyperText%20Markup%20Language,v%C3%ADdeos%2C%20por%20meio%20dos%20hipertextos. Acesso em: 11 maio 2023.

1. , Ariane. **O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes**. 2022. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css. Acesso em: 11 maio 2023.
2. , Carlos. **O que é JavaScript**. 2023. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript#O\_que\_e\_JavaScript. Acesso em: 11 maio 2023.

MELO, Diego. **O que é JavaScript? [Guia para iniciantes]**. 2021. Disponível em: https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-javascript-guia-para-iniciantes/. Acesso em: 11 maio 2023.

E., Carlos. **O Que é PHP? Guia Básico de Programação PHP**. 2023. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico#O\_Que\_e\_PHP. Acesso em: 11 maio 2023.

HIGA, Paulo. **O que é XAMPP e para que serve**. 2012. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.ghtml. Acesso em: 11 maio 2023.2023.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2 [↑](#footnote-ref-0)
2. Uma expressão de origem inglesa que significa uma modalidade alimentar. Ela demanda agilidade no preparo e consumo, onde as refeições devem ser preparadas e vendidas em pouco tempo. Daí a padronização, mecanização e a rapidez desse sistema. [↑](#footnote-ref-1)